www.3dmax-jawad.blogspot.com



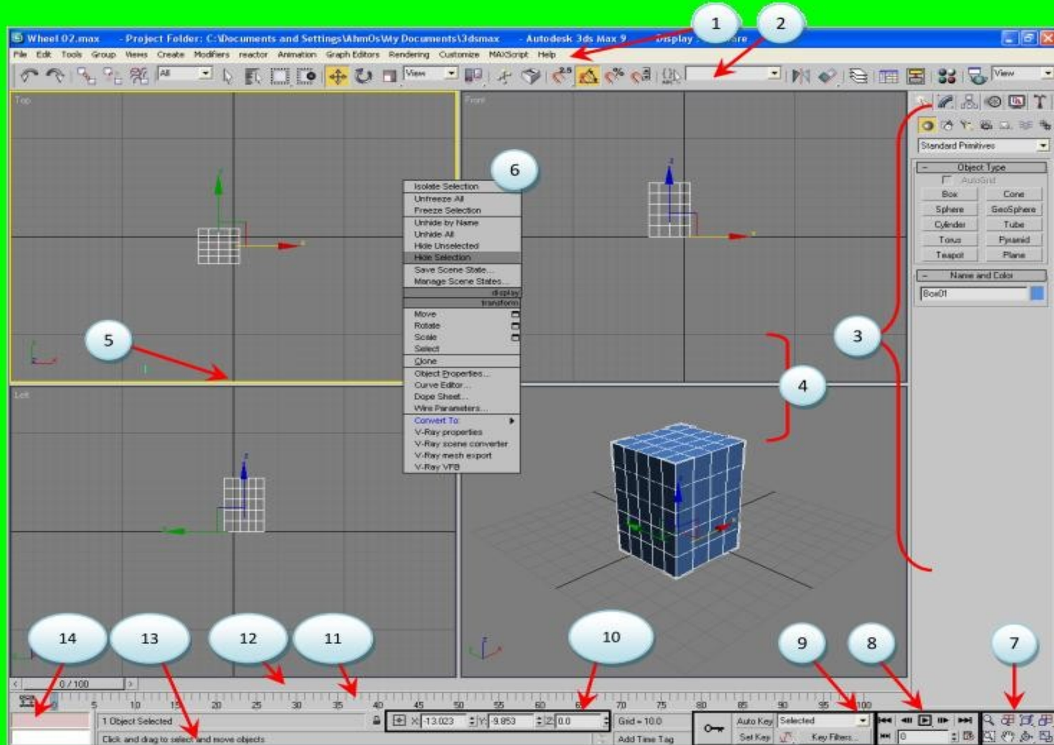
التعرف على واجهة برنامج 3d max





لمزيد www.3dmax-jawad.blogspot.com
من الدروس

- يعتبر إتقان إستعمال واجهة المستخدم من العناصر الأساسية لسرعة وكفاءة عملية إستخدام أى برنامج وواجهة إستخدام برنامج الـ Max سهلة وبسيطة ولكنها تحتوى على العديد والكثير من الأوامر والأدوات ومجموعات الأدوات والشرائط التى نحتاج لفهمها وذلك حتى يتسنى لنا التنقل بينها وإستعمال عناصرها بكفاءه وفعالية كبيره.



1- Menu bar.
2- Main toolbar (شريط الأدوات الرئيسى).
3- Command panel (لرسم أو تعديل العناصر).
4- Viewports.
5- Active Viewport.
6- Quad menu
(تظهر عندما نضغط بالزر الأيمن للماوس).
7- Navigation controls.
8- Animation controls.
9- Animation keying.
10- Coordinate display (الإحداثيات).
11- Track bar.
12- Time slider.
13- Status bar.
14- MAX-Script listener.

- شريط العنوان Title Bar

وهو عبارة عن شريط يوجد فى أعلى الشاشة مكتوب بداخله اسم البرنامج وبجانبه كلمة Untitled أى أن الملف المفتوح ليس له اسم او لم يتم حفظة بعد وان تم حفظة يتم كتابة الإسم المحفوظ به .



وفي الصورة يتضح لنا ان الملف المحفوظ اسمة maxeng.max وذلك لأن الملفات المنتجة بالماكس تكون صاحبة الإمتداد max

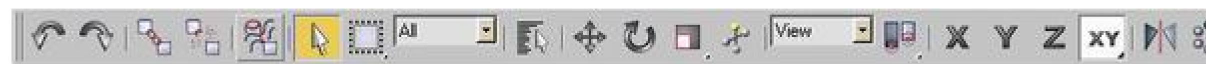
2- شريط القوائم Menu Bar

وهو عبارة عن شريط بها مجموعة من القوائم المنسدلة والتى من خلالها تتحكم فى البرنامج من خلال الأوامر التي بداخلها ويكون شكلة كالتالي

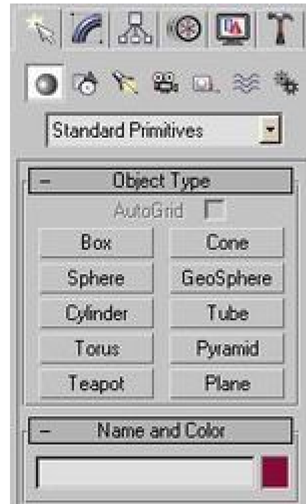


3- شريط الأدوات Tool Bar

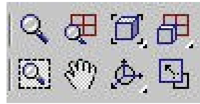
وهو عبارة عن شريط بها مجموعة من الأزرار كل زرار يؤدى وظيفة من الوظائف التى يمكن تأديتها من خلال القوائم ولاكن تكون بطريقة سريعة حيث ان الأزرار تكون ظاهرة دائما .



4- على يمين الشاشة توجد مجموعة من الرموز كل رمز من هذه الرموز عند الضغط عليها يظهر مجموعة من النوافذ التى تحتوى على مجموعة أوامر التى
تمكننا أما من إنشاء مجسمات جديدة أو أشكال جديدة أو إنشاء كاميرات أو إضاءة أو عمل تصوير وتكون كالشكل التالي .



5- كما يوجد أسفل هذة النوافذ المذكورة سابقا مجموعة من
الرموز التى تتحكم فى طريقة عرض الرسومات أو المجسمات
الموجودة ورؤيتها من
أكثر من زواية او من خلال تكبيرها وتصغيرها والتحكم بوجود عدد
المساقط في الشاشة .



وهم مفصلين كالأتي

(1) Zoom Extents All ويستخدم هذا الزرار لإظهار أجزاء
العناصر أو العناصر التى لا تظهر بالكامل فى كل المساقط .

(2) Zoom Extents ويستخدم هذا الزرار مثل الزرار السابق الإ
أن تأثيره قاصر فقط على المسقط النشط فقط .

(3) Zoom All ويستخدم لتكبير المسقط أو تصغيره وذلك
ثم الضغط Zoom All بالاقتراب أو البعد ويتم ذلك بالضغط على زر
فى آت مسقط
والاستمرار فى عملية الضغط فيتم تكبير المسقط أو تصغيره
وكذلك فى كل المساقط .

(4) Zoom   نفس فكرة الزرار السابق ولكن الفرق بينهما أن هذا يتم تأثيره على مسقط واحد فقط .

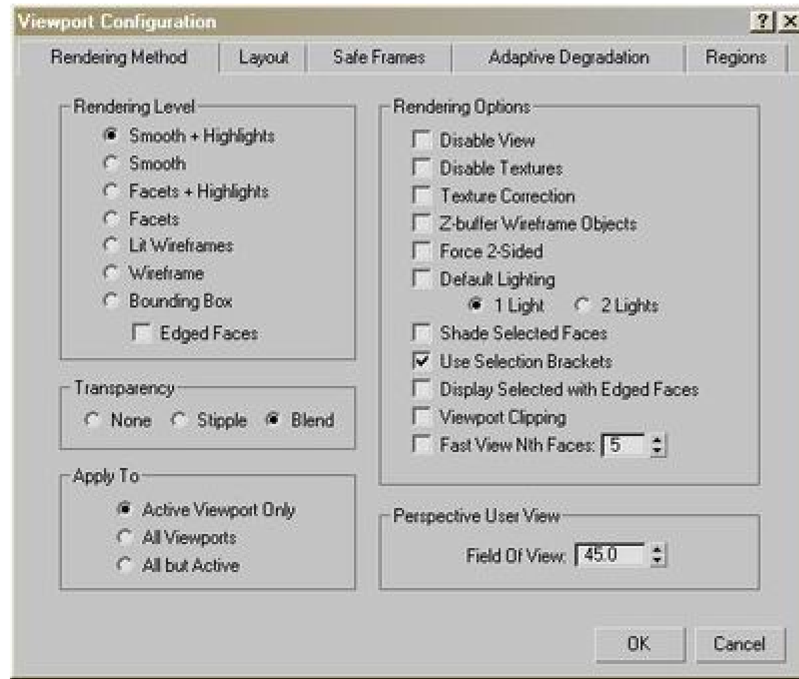
(5) Min Max Toggle ويستخدم هذا الزرار لجعل المسقط يأخذ الشاشة بالكامل ويتم ذلك بالضغط عليها فيآخذ الشاشة بأكملها ثم الضغط
عليها مرة ثانية فيعود إلى وضعه السابق .

(6) Arc Rotate Select ويستخدم هذا الزرار لعمل أدارة للمشهد بالكامل وذلك بالضغط عليها ثم الضغط بالمؤشر فى المسقط الذى نريد أن نتعامل
معه فيتم أدارة المشهد بالكامل ويتحول المسقط فى هذه الحالة إلى مسقط User

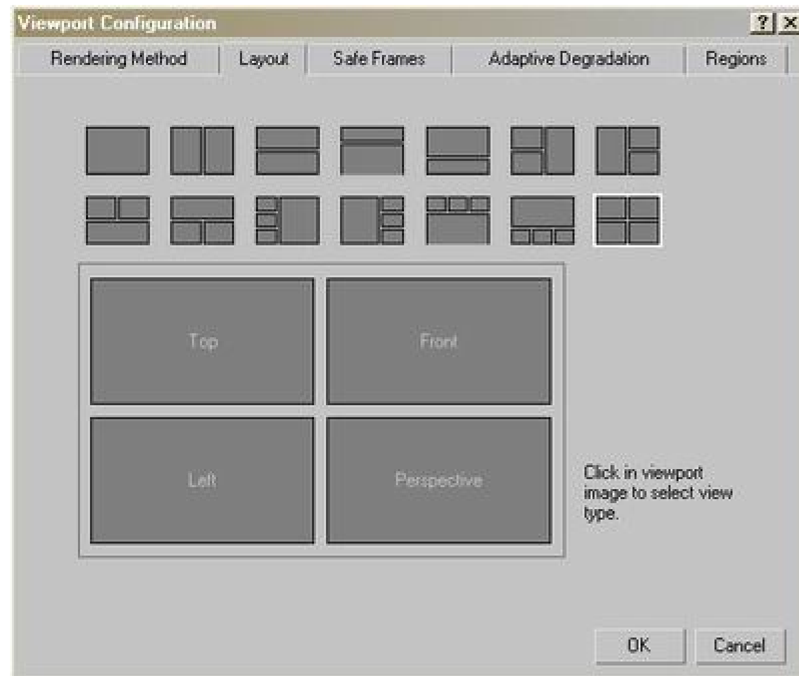
(7) Pan ويستخدم للتحريك المسقط أو المشهد بالكامل .

(8) Zoom Region ويستخدم لتكبير جزء معين من المسقط والتعامل معه كما نريد .

وعند الضغط علي اي جزء في الأزرار او اماكن الحركة بزر الماوس الأيمن تظهر لنا قائمة فرعية تسمي Viewport Configuration وتكون بالشكل التالي



من هذة القائمة تظهر لنا قائمة Layoutوعند الضغط علي الجزء اخري تكون بالشكل التالي وتمكننا من اختيار عدد المساقط التي نريدها وتحديدهم والتحكم في خصائصهم وتحديد ترتيبه واشكالهم .

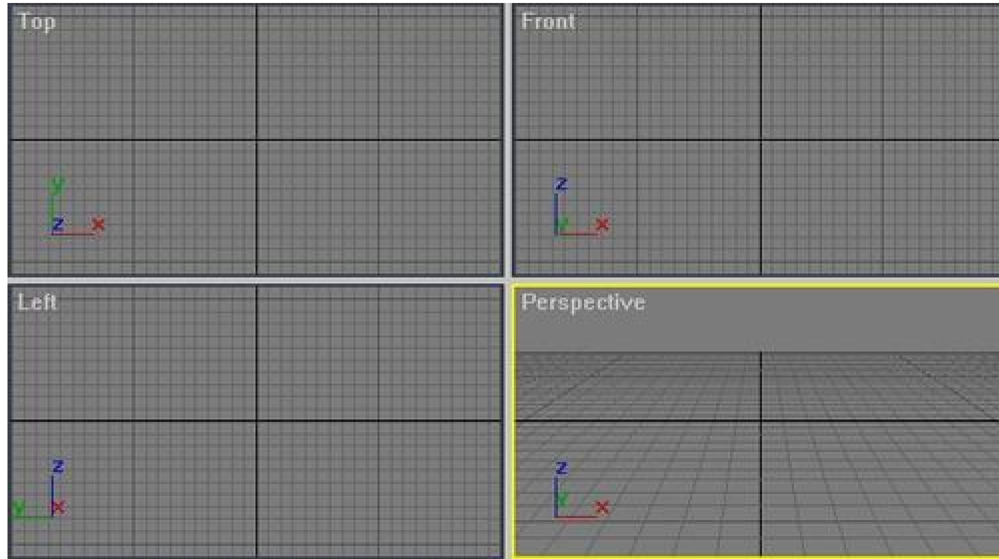


6- (منافذ الرؤية) النوافذ الرئيسية

وهى المقصود بها الأماكن التى يتم رؤية الأشكال أو المجسمات فيها أو المساقط منها ويقصد بكلمة المسقط المكان الذى يتم

لمزيد من الدروس www.3dmax-jawad.blogspot.com

النظر من خلاله إلى الجسم المرسوم . فمثلا المسقط الرأسى يستخدم لرؤية الأجسام من أعلى المسقط الأمامى لرؤية المجسم من الأمام والمسقط الجانبي لرؤية المجسم من الجانب والمسقط المنظوري لرؤية المجسم من اي زاوية او اي مكان تريدة .

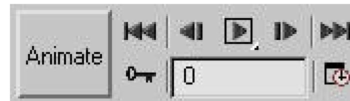


واليكم ببعض الإختصارات المستخدمة في المساقط فعندما تريد ان يكون مسقطا معينا هو الفعال او تغيير المسقط الحالي الية يتم الضغط علي الرمز الخاص بة

المسقط	الاختصار
العلوى Top	T
الخلفى Back	K
الأمامى Front	F
السفلى Bottom	B
الأيسر Left	L
الأيمن Right	R
المستخدم	U

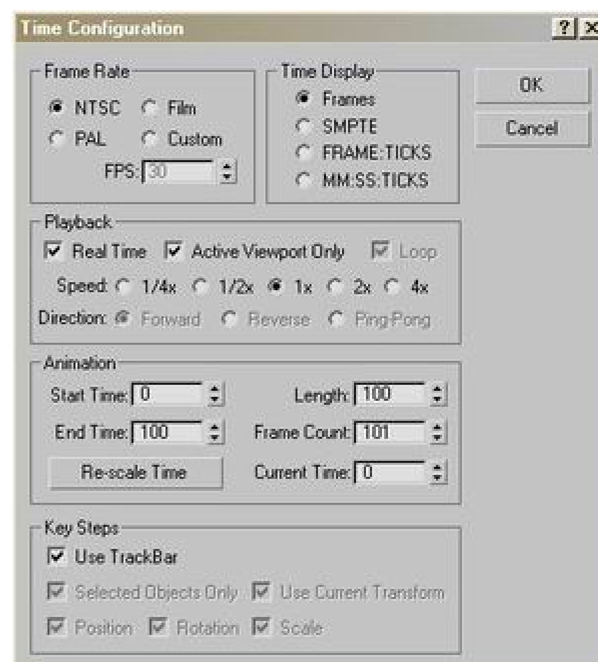
User	
Prespectiv e	P

7- اوامر التحكم في الحركة:



وهذة الصورة بها الأزرار والأوامر التي تمكننا من التحكم في تسجيل الحركة وتحويلها الي فيلم فعند الضغط علي زر animate يقوم البرنامج تلقائيا بتسجيل كل الأوامر التي تجري علي الأجسام والاشكال المنشئة من حركة وتكبر وتصغير ودوران الخ ..

كما ان باقي الأزرار لا نحتاج الي تعريفها في تشبة الي حد كبير ازرار الكاسيت المسجل فمنها من يقوم بالتشغيل واخر للترجيع واخر للتقديم وواحد للف السريع الي الوراء والاخير للف السريع الي الأمام .وعند الضغط علي اي جزء في الأزرار او اماكن الحركة بزر الماوس الأيمن تظهر لنا قائمة فرعية تسمي Time Configuration وتكون بالشكل التالي



وتستخدم هذه القائمة لكي تمكننا من ضبط اعدادات التسجيل من نوع الفيلم المنتج وعدد الفريمات لكل ثانية و..الخ ..

والي هذه الخطوة نكون قد تعرفنا علي الواجهة الرئيسية للبرنامج لكي نتمكن من الدخول في شرح النوافذ والأوامر وتقنيات عمل البرنامج